

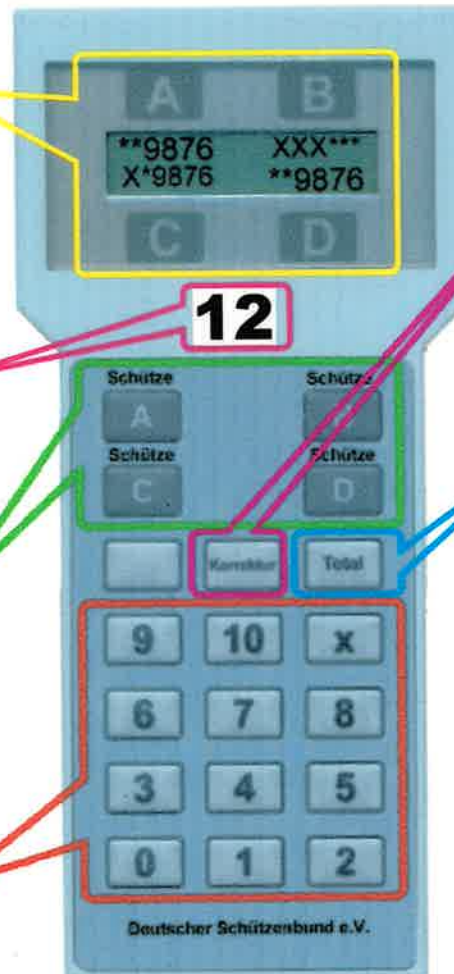
BEDIENUNGSANLEITUNG DES TERMINALS

Im Display werden die eingegebenen einzelnen Treffer des Teilnehmers angezeigt. Hier finden sechs Pfeile Platz, wobei die "Zehn" als Stern dargestellt wird. Eine X-Zehn wird als X angezeigt und ein Fehlschuß (0) als M.

Scheibenummer der diese Eingabeinheit (Terminal) zur Ergebniserfassung zugeordnet wurde.

Mit diesen Tasten wird zwischen den einzelnen Teilnehmern gewechselt. Teilnehmer die nicht anwesend sind überspringen.

Mit den Tasten 0 bis 10 werden die einzelnen Treffer (Pfeile) eingegeben. Die Eingabe mit der Taste "10" wird als Stern angezeigt. Die X-Zehn wird mit der -Taste erfasst und im Terminaldisplay als X dargestellt.



Mit der Korrekturtaste können fehlerhafte Eingaben beim momentan angewählten Schützen gelöscht und anschließend erneut und berichtigt eingegeben werden.

Durch gedrückt halten der "Total"-Taste wird das augenblickliche Gesamtgergebnis einschließlich der zuvor noch angezeigten Treffer, auf dem Display dargestellt. **Das Ergebnis mit dem Schußzettel vergleichen !!!**

Weitere wichtige Hinweise !!!

- Auf dem Schußzettel jede Distanz mit Null beginnen.
- Nach erfolgter Eingabe und Abgleich mit dem Schußzettel, das Terminal wieder an die Scheibe hängen.
- Nach 6 Pfeilen werden die Ergebnisse zur Weiterverarbeitung abgeholt und Platz für die Eingabe der nächsten Treffer geschaffen.
- Bei Problemen **sofort** den nächsten Kampfrichter informieren.

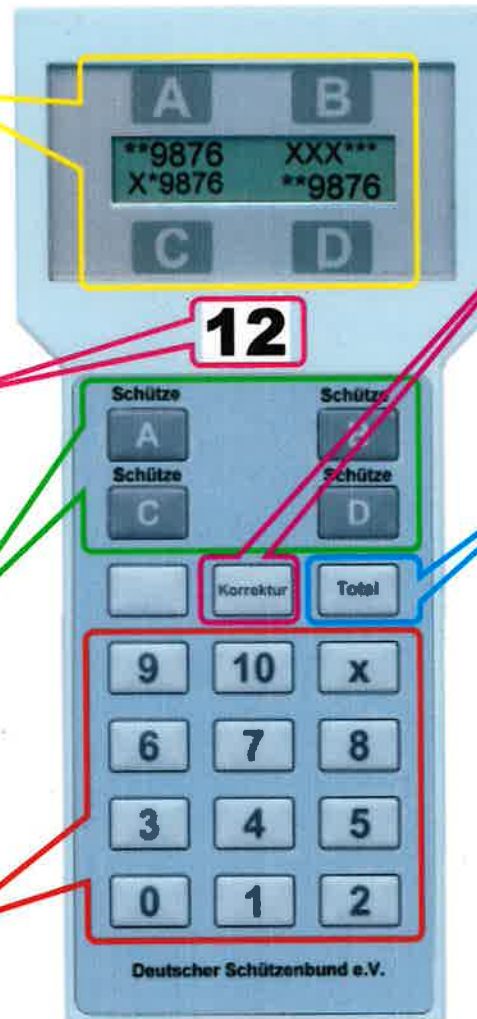
UTILISATION OF THE TERMINALS

The operator will see on the screen the values of the arrows that he enters in the terminal. Only the arrows that hit the target will be entered in the terminal. We can read here that six arrows have hit the target, the "tens" being shown with a star. An X-inner ten will be indicated with a X and miss (0) with an M.

ID for this scoring terminal, corresponding to the target number.

This buttons enables to go from one participant to the next one (A,B,C,D). If a participant does not show up, the button have to be pressed to go to the next archer.

The buttons 0 to 10 are used to enter only the arrows that have hit the target. By pressing the button "10", a star will be displayed on the screen. The X-inner ten will be entered with the button and will be shown on the screen with a X



With the button "Korrektur" mistakes can be corrected by selecting the participant (A,B,C,...). First erase the wrong score, second enter the new right score.

By maintaining the "Total" button pressed, the total will be displayed, including the last hit arrows that are still displayed in the screen.

Double check the total with the scorecard !!!

Other important advices !!!

- Start at each distance with a 0 on the scorecard
- After having entered the results in the terminal and after having checked the results with the scorecard, hang back the terminal on the target.
- After 6 arrows, the results will be taken from the central and the screen will be cleared and ready to enter the score of the next arrows.
- Should a problem arise, call **immediatly** the judge next to you.

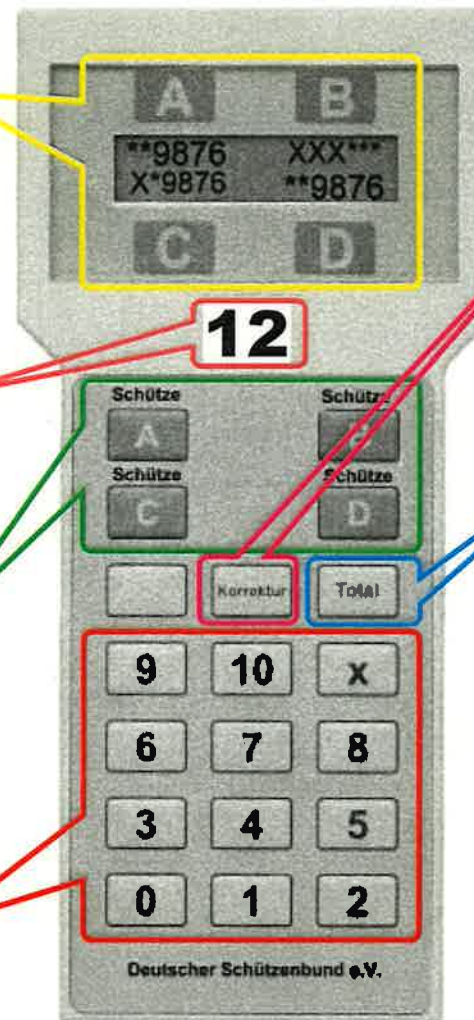
UTILISATION DES TERMINAUX

L'opérateur lira sur l'écran les flèches qu'il aura entré dans le terminal.
Il faut uniquement entrer les flèches ayant touchés la cible. Nous pouvons lire ici que six flèches ont touchés la cible, les "dix" étant indiqués avec une étoile. Un X-dix intérieur sera indiqué avec un X et un tir manqué (0) avec un M.

Numéro d'identification de ce terminal, qui correspond au numéro de la cible

Cette touche permet de passer d'un participant à un autre(A,B,C,D). Si un participant n'est pas présent, on le saute et on passe au suivant

Les touches 0 à 10 seront utilisées pour entrer uniquement les flèches ayant touchés la cible. En entrant la touche "10" une étoile sera affichée. Le X-dix intérieur sera entré avec la touche **X** et sera indiquée sur l'écran avec un X.



Grâce à la touche de correction "Korrektur", les erreurs éventuelles peuvent être corrigées en sélectionnant le participant (A, B, C,...), Effacer d'abord le score de la flèche, puis entrer le nouveau score correct.

En maintenant la touche "Total" enfoncée, on verra apparaître le total y compris les scores des dernières flèches touchées qui sont encore indiquées sur l'écran. **Comparer le total avec la carte de score !!!**

Autres conseils importants !!!

- Commencer chaque distance avec un zéro sur la carte de score
- Après avoir entré les résultats dans le terminal et après avoir vérifié le résultat avec la carte de score, raccrocher le terminal sur la cible.
- Après 6 flèches, les résultats seront prélevés par la centrale, et l'écran sera alors vide et prêt pour enregistrer le score des flèches suivantes.
- En cas de problème, avertir **immédiatement** le juge le plus proche.

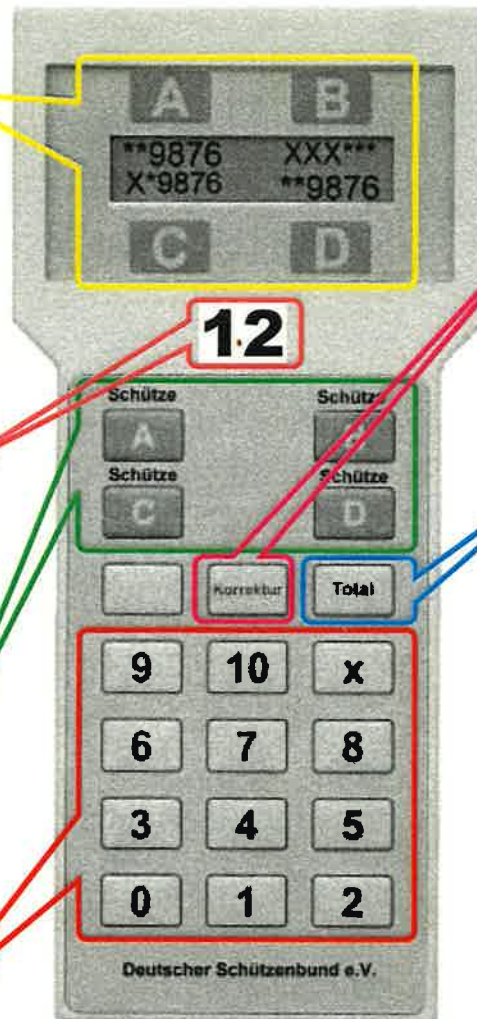
UTILIZACIÓN DE LOS TERMINALES

El usuario verá en la pantalla el valor de las flechas que ha introducido en el terminal. Solamente la flecha que está clavada en la diana puede ser apuntada en el terminal. En el dibujo podremos ver el valor de las seis flechas que impactaron en la diana en esta serie. Los dieces se muestran con una estrella (*) y los superdieces con una "X". Los nulos se mostrarán en la pantalla con una "M"

El número grande del terminal indica el número de la diana a la que corresponde este terminal. Es el número de identificación de la diana.

Estos botones le permitirán ir de un arquero a otro para anotar sus puntuaciones (arquero A, B, C o D). Si se desea realizar cualquier operación con el arquero A, se deberá pulsar previamente el botón "A" y así con cada uno de los arqueros.

Los botones del 0 al 10 se utilizan exclusivamente para anotar las flechas que han impactado en la diana. Cuando se presione la tecla o botón del 10, aparecerá una estrella en la pantalla, y cuando se presione la tecla X indicará un superdiez, y se verá reflejado en la pantalla con una "X".



Con el botón "Korrektur" se pueden corregir los posibles errores seleccionando previamente la letra del arquero al que se le desea corregir el error detectado (A, B, C,...). Primero seleccione al arquero en cuestión, después borre los datos erróneos y a continuación marque los datos correctos.

Si se mantiene presionado el botón de "Total", se podrá observar la suma total de cada arquero, incluidas las seis flechas recién anotadas.

¡¡ Compare la puntuación total obtenida en el terminal con la puntuación total de la hoja de puntuaciones !!

!!! Otros avisos importantes !!!

- Comience en cada distancia con una puntuación de cero en las tablillas de anotaciones. No arrastre la suma total de la puntuación de la distancia previa.
- Después de haber introducido las puntuaciones de todos los arqueros de la diana y al haber comprobado la suma total del terminal con la suma de la hoja de puntuaciones, deje el terminal en su diana.
- Después de las 6 flechas anotadas, los resultados serán procesados por el terminal central y la pantalla se vaciará de los datos introducidos a la espera de recibir los nuevos datos de las 6 siguientes flechas.
- Si apareciese cualquier problema, llame **inmediatamente** a un juez próximo a Ud.

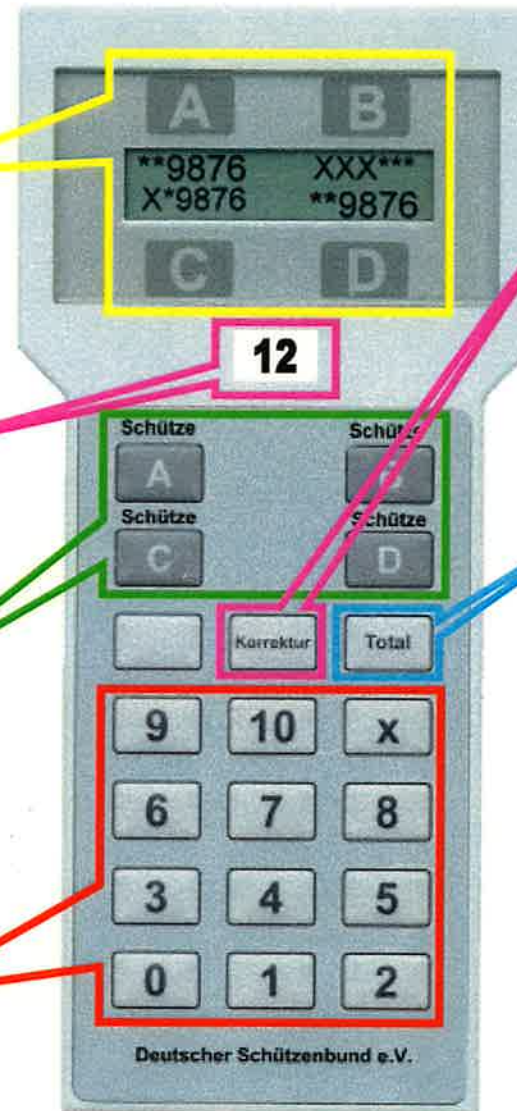
ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Ο χρήστης θα δει στην οθόνη τις τιμές των βελών που εισάγει στη συσκευή. Εκεί θα εισάγονται μόνο τα βέλη που βρίσκουν στόχο. Εδώ, μπορούμε να διαβάσουμε ότι έξι βέλη έχουν χτυπήσει στο στόχο. Τα "δεκάρια" εμφανίζονται ως αστέρι (*), τα "εσωτερικά δεκάρια" (X - inner tens) ως X και τα άστοχα βέλη (0) ως M.

Αριθμός της συσκευής εισαγωγής αποτελεσμάτων η οποία αντιπροσωπεύει τον αριθμό του αντίστοιχου στόχου.

Αυτά τα κουμπιά χρησιμεύουν στον να κινούμαστε από τον έναν αθλητή στον επόμενο (A,B,C,D). Αν κάποιος αθλητής δεν εμφανιστεί, το κουμπί πρέπει να πιεστεί ώστε να κινηθούμε στον επόμενο τοξότη.

Τα κουμπιά από το 0 έως το 10 χρησιμεύουν στην εισαγωγή των βελών που έχουν χτυπήσει στο στόχο. Πατώντας το κουμπί "10", στην οθόνη θα εμφανιστεί ένα αστέρι (*). Τα "εσωτερικά δεκάρια" θα εισάγονται με το κουμπί **X** και θα εμφανίζονται στην οθόνη ως X.



Εάν θέλουμε να διορθώσουμε κάποιο λάθος, επιλέγουμε τον αθλητή που επιθυμούμε (A,B,C ή D) και πιέζουμε το "Korrektur". Πρώτα διαγράφουμε τη λανθασμένη βαθμολογία και έπειτα εισάγουμε τη σωστή.

Κρατώντας πατημένο το κουμπί "Total" εμφανίζεται στην οθόνη το σύνολο της βαθμολογίας, συμπεριλαμβανομένης εκείνης των τελευταίων βελών.

Να ελέγχεται πάντα η συνολική βαθμολογία (Total) με τις καρτέλες (scorecards) των αποτελεσμάτων!!!

Άλλες σημαντικές πληροφορίες!!!

- Ξεκινάτε κάθε απόσταση με 0 στην καρτέλα (scorecard).
- Αφού έχετε εισαγάγει τα αποτελέσματα στη συσκευή και εφόσον τα έχετε συγκρίνει με εκείνα των scorecards, κρεμάστε τη συσκευή πίσω από το στόχο.
- Μετά από 6 βέλη, τα αποτελέσματα θα εισαχθούν στο κεντρικό σύστημα αποτελεσμάτων και η οθόνη της συσκευής θα καθαρίσει και θα είναι έτοιμη για την εισαγωγή των τιμών των επόμενων βελών.
- Εάν προκύψει κάποιο πρόβλημα, επικοινωνήστε **αμέσως** με τον Κριτή που θα βρίσκεται κοντά σας.

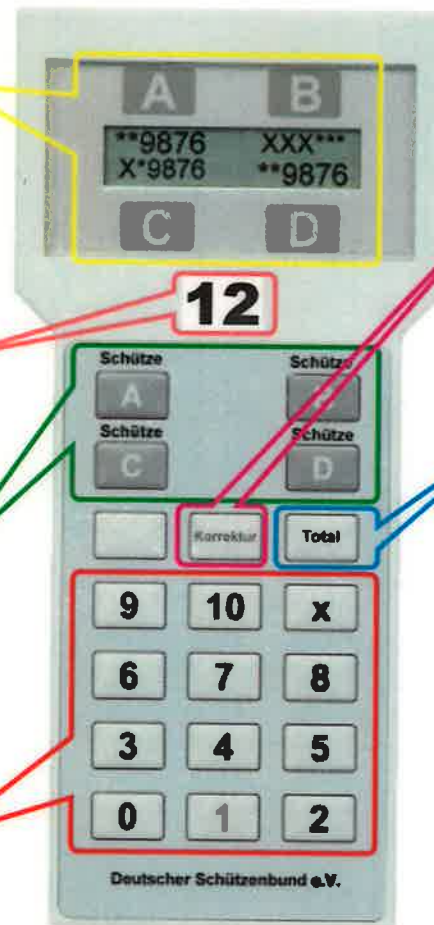
Инструкция пользования терминалом

На дисплей выдаются за данные отдельные попадания каждого участника. Здесь же находятся результаты шести выпущенных стрел, причем «десятка» обозначена как звездочка (*), «X-Десятка» - показана как X, а промах (0) как M.

номер шайбы, предназначен для сбора и обработки оценки результата заданных величин (терминал).

С помощью данных клавиш производится переход от одного участника к другому. При этом отсутствующие участники пропускаются.

При помощи клавиш от 0 до 10 задаются отдельные попадания (указатели). Ввод клавиши «10» высвечивается звездочкой (*). «X-Десятка» вводится x-клавишей и высвечивается как X.



С помощью клавиши для корректировки можно погасить ошибочно внесенные данные для выбранного на момент обработки данных конкретного стрелка и внести новые (разрешенные) данные.

Посредством длительного нажатия клавиши -TOTAL на дисплее появляется актуальный суммарный, результат, включающий предыдущее последнее попадание.

Результат обязательно сравнить с картой (шайбой) результатов попаданий !!!

Дальнейшие важные указания !!!

На карточке стрельбы каждую дистанцию начинать с нуля. После введения данных и сравнения с карточкой стрельбы, терминал вешать обратно на шайбу. После 6 выпущенных стрел данные забираются на дальнейшую обработку и так им образом освобождается место для ввода данных последующих попаданий. При возникновении каких-либо проблем немедленно поставить об этом в известность ближайшего судью соревнований.

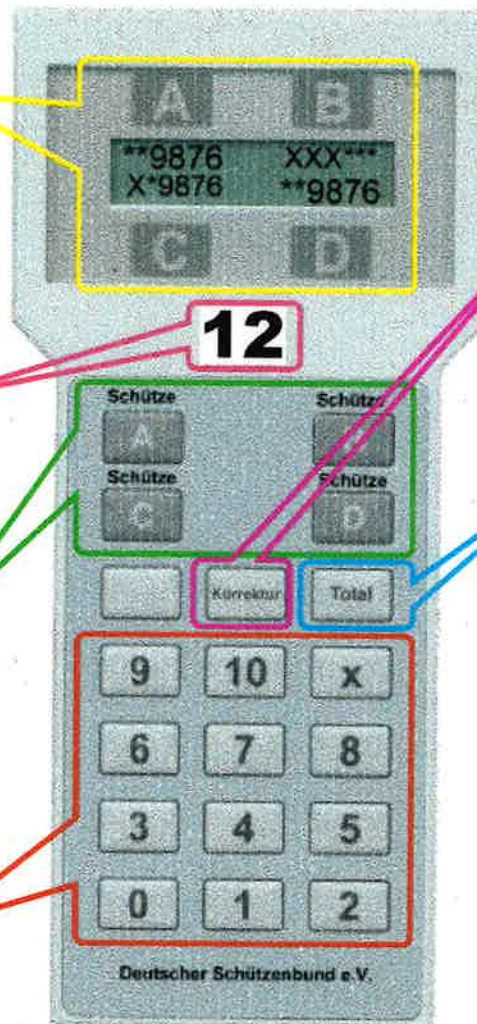
ターミナル(電端子)使用法

ディスプレイには、各競技者の入力された各記録(点数)が表示されます。
ここでは、6射分の場所を設定、10点は星(*)マーク、X-10はX、0点はM。

指定された的(ターミナル)番号

このボタンにより競技者を変更。ターミナルに入力されていない競技者は、次に移行。

これらのボタンにより、0~10迄各矢各点を入力。10点は星(*)マーク。X-10は[X]ボタンでターミナルにはXで表示される。



この訂正ボタンで、入力ミスの場合、現在表示されている競技者は削除され、新たに訂正し入力。

ディスプレイには、"Total"ボタンにより、直前に当り、今入力された点数も含み合計点を表示。
結果をスコアカードと対照すること!!!

その他の注意事項!!!

- スコアカードは各距離ごと0から開始。
- 入力後はスコアカードと対照し、ターミナルを的に掛ける。
- 6射分の入力後さらに処置され、次の点数入力に準備。
- 問題が起こった場合は即座審判に申し出る事。